AVVENTURE TUTTE IN ITALIANO

EXPLORER

TRE PER C 64/128
TRE PER MSX

N. 8
GIUGNO 1987
L. 10.000

CBM 64/128
e
MSX

AMOS NEWTON
Incubo

MURRAY SHANNON
L'orrore di Goldmine City

DICK IRONSIDE
Underground killers

Edizioni HOBBY s.r.l. Milano - Distribuzione MePe Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano n. 127 del 23/2/87

EDIZIONI HOBBY
Via della Spiga, 20 - 20121 MILANO

DIRETTORE RESPONSABILE
Elisabetta Broli

VICE DIRETTORE
Bonaventura Di Bello

CONSULENTE GRAFICO ADVENTURES
Adelaide Mansi

SCENEGGIATORE
Joe Key

REDAZIONE
MILANO - TEL. 02/64.53.775

GRAFICA
Studio Rodman
Via Iuvara 26 - Milano

FOTOLITO
European Color
Via Terruggia 3 - Milano

COMPOSIZIONE
Fotocomposizione Novatese
Via Beltrami 42 - Novate Milanese (MI)

STAMPA
A.G.E.L. s.r.l.
V.le dei Kennedy, 92 - 20027 Rescaldina (MI)

DISTRIBUZIONE
MePe
Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano

Pubblicazione registrata presso il Tribunale di Milano,
n. 127 del 23 Febbraio 1987

AIUTO! HELP! AIUTO!

Mega messaggio per tutti i giovani avventurieri in difficoltà!!! Chi avesse bisogno di un piccolo aiuto per risolvere le nostre avventure (ma solo se è veramente "impantanato") può telefonare in redazione allo 02/6453775 dalle ore 14 alle ore 15.
Lasceremo nei guai (cioè non daremo nessun aiuto) tutti quelli che telefoneranno al di fuori di questa fascia oraria.

C'È QUALCOSA DI NUOVO...

Ebbene si, amici di Cappa e Spada, questo numero di EXPLORER è una valanga di entusiasmanti novità!
Prima di tutto le Avventure: tre storie inedite e fantastiche che non mancheranno di tenervi impegnati fino a notte fonda, tre "collezioni" di enigmi da svelare, tre "puzzle" da ricostruire attraverso la ginnastica cerebrale a cui sarete ormai più che avvezzi...
La seconda novità di rilievo è l'apertura della prima "ADVENTURE HOT-LINE" italiana: siamo stati i primi in Italia ad offrire una rivista di Avventure in Linguaggio Macchina per i tre Computer più diffusi della penisola, ed ancora una volta lo spirito innovativo trionfa, con l'apertura di un "servizio" che farà invidia alle riviste anglosassoni!
L'"ADVENTURE HOT-LINE" sarà aperta a tutti voi il Lunedì, il Mercoledì ed il Venerdì dalle ore 18.30 alle 19.30 per darvi una mano nella risoluzione delle Avventure, ma non solo: telefonate pure per consigli di programmazione e sull'uso dei "generatori" di Adventures, ma anche per avere dei consigli sui giochi inglesi, per proporre, criticare e... fare i complimenti.
Ma naturalmente questo non significa che dobbiate riporre carta e penna: le lettere sono e saranno sempre le benvenute, per cui vi preghiamo di servirvi della "Hot-Line" solo per i casi più "disperati".
A tutti coloro che telefoneranno verrà assegnato un "codice d'identificazione" che ci consentirà di organizzare meglio tale servizio e di "personalizzarlo" al massimo.
Gli Avventurieri che ci hanno telefonato in altri orari sono stati già avvertiti dell'apertura di questo nuovo servizio, per cui siete pregati di rispettare gli orari e i giorni sopra indicati.
Terza novità: a seguito delle pressanti richieste ci siamo decisi ad istituire una "Hall of Fame" in cui pubblicare i nomi dei più bravi risolutori delle nostre Avventure, per cui i "cervelli più veloci di Explorer" saranno immortalati in queste pagine se e quando telefoneranno o scriveranno per annunciare che hanno risolto una o più Avventure.
Per le lettere farà fede il timbro postale, per cui è inutile scrivere la data e l'ora.
Infine un annuncio per tutti gli "MSXisti": il nostro programmatore è al lavoro su una routine in Linguaggio Macchina che consentirà di velocizzare le Avventure e di "arricchirle" sotto molti punti di vista. Naturalmente la "nuova versione" del programma verrà utilizzata solo dopo uno scrupoloso "collaudo" onde evitare l'apparizione di seccanti "bugs". Per cui l'appuntamento è fra due numeri: intanto godetevi le nuove Avventure, ricordandovi che da questo numero gli ordini dovranno essere impartiti "in prima persona", cioè occorrerà digitare "PRENDO LA SPADA" anzichè "PRENDI LA SPADA" e così via.
Ma lasciamo da parte le chiacchiere e passiamo all'azione: sulla cassetta vi attendono le nuovissime sfide elettroniche nei panni di Amos Newton (che finalmente avrà la possibilità di ritrovare il Professor Baumbeker), Murray Shannon (alle prese con un misterioso nemico "sotterraneo") e Dick Ironside (nella lotta contro una fantascientifica organizzazione criminale).
Non dimenticate di leggervi l'introduzione prima di affrontare ogni Avventura, e in bocca al lupo!

La Redazione

ISTRUZIONI PER IL COMMODORE 64/128

Prima di affrontare la spiegazione dei comandi principali tipici di ogni Adventure degno di tale nome, cerchiamo di chiarire come il vostro beneamato CBM riesce ad interpretare le istruzioni da voi impartite nel corso del gioco.

Il sottoprogramma addetto alla "traduzione" di ogni vostro ordine si chiama "parser" o "analizzatore sintattico". Esso estrae le prime quattro lettere (nel caso sia formato da più di quattro lettere) per poi confrontarle con quelle contenute nel lungo elenco che forma il "vocabolario" dell'Avventura. Dall'analisi sono esclusi quindi tutti gli spazi, gli articoli, le preposizioni e le lettere successive alla quarta di ogni parola, per cui una frase del tipo "RACCOGLI LA SPADA AFFILATA CADUTA SUL PAVIMENTO" si ridurrà dopo il lavoro del Parser a: "RACC SPAD".

Questo può forse togliere un po' di mistero al meccanismo degli Adventure Games ma aiuta molto dal punto di vista del gioco. Per coloro che vanno di fretta o trovano fastidioso digitare tutti i vocaboli di una frase, basterà ricordarsi che è consentito ANCHE (non "soltanto") usare la forma "VERBO + SOSTANTIVO" e la riduzione alle prime quattro lettere di ogni parola. Naturalmente il vantaggio, finora sconosciuto agli appassionati delle Avventure Made in Italy, è quello di non doversi preoccupare di stupidaggini quali quella di 'non mettere più di uno spazio tra le parole', oppure 'usare solo la prima persona' o ancora 'non usare più di due parole': metteteci quanti spazi volete e quante parole preferite, ci penserà il programma a contenere la vostra esuberanza in una sola riga di testo! E ricordatevi che potete usare sia la prima persona che la seconda (ENTRO, ENTRA, etc.).

Inoltre, come vedremo, molti comandi di uso frequente hanno la loro brava abbreviazione in una o due lettere (soprattutto quelli di movimento), quindi i pigroni possono stare tranquilli. Ci sono infine due considerazioni da fare. La prima riguarda il caso in cui il vostro CBM risponda ad un comando con la frase "Non capisco... etc.", il che significa che i vocaboli da voi usati non hanno corrispondenti nel vocabolario del gioco (tenete comunque presente che per molte parole sono stati previsti fino a sette sinonimi!).

La seconda nota importante riguarda il messaggio "Non puoi". Esso appare, nella maggior parte dei casi, in due occasioni: dopo che si è digitata un'istruzione non prevista dal gioco (ad esempio "CERCA IL TESORO" che significherebbe "AVVENTURA, GIOCATI DA SOLA!") oppure in seguito ad un comando che non può essere eseguito perché impartito nel luogo o nel momento sbagliato. Bisogna però tener presente che il messaggio "NON

PUOI" può essere visualizzato anche in seguito ad un comando impartito in una forma sintattica non corretta o comunque non comprensibile per mancato riconoscimento dei vocaboli da parte del Parser.
Ma passiamo ora alle istruzioni vere e proprie che per comodità di consultazione suddivideremo, ove possibile, per argomenti. (Tenete presente che verranno scritte in maiuscolo solo le lettere "essenziali" di ogni comando, quelle che cioè da sole bastano a far si che il comando venga eseguito).

ISTRUZIONI O VERBI DI MOVIMENTO:

Ci si muove nelle quattro direzioni fondamentali, ovvero i famosi Punti Cardinali, con le istruzioni N o NORD, S o SUD, E o EST, O od OVEST. Per direzioni "composte", cioè Sud-Est, Nord-Ovest e simili, si userà SE per Sud-Est, SO per Sud-Ovest, NE per Nord-Est e NO per Nord-Ovest.
In alcuni casi si può SALIre o SCENdere usando anche le abbreviazioni SU o G o i vari sinonimi (ARRAmpicati, CALAti, etc.).
Infine si può entrare o uscire con ENTRa ed ESCI e si può anche INFIlarsi in un tunnel, ATTRaversare un fiume e OLTRepassare un confine o un ostacolo.

ISTRUZIONI DI DESCRIZIONE

I comandi che portano alla ridescrizione di una scena sono di due tipi: DESCrivi o semplicemente R, che ridisegna la parte grafica e stampa il testo descrittivo, e GUARda, che si limita a stampare solo la descrizione verbale anche nelle locazioni dotate di grafica.
Sono inoltre stati inseriti dei comandi di nuova concezione, che risultano davvero utili in molti casi.
Il primo di essi relativo alle descrizioni è NO GRAFica (oppure TOGLi le FIGUre), che può essere inserito – al pari degli altri comandi – in qualsiasi momento del gioco, e che dà come risultato una Avventura di solo testo. Per riavere la grafica basterà digitare in qualsiasi momento SI GRAFica o SI FIGUre.
Inoltre potete cambiare il colore del bordo, dello sfondo e dei caratteri digitando le tre istruzioni BORDo, FONDo, e COLOre seguite dai sedici colori del Commodore definiti nel modo seguente: NERO, BIANco, ROSSo, CELEste, PORPora, VERDe, BLU, GIALlo, ARANcio, MARRone, ROSA, GRIGio, GR12 O FUMO, PISEllo, AZZUrro E GR15 O SMOG.

ESAME DI OGGETTI E LUOGHI

Molti degli oggetti che vi serviranno per portare a termine il gioco sono spesso nascosti o camuffati, per cui dovrete esaminare i luoghi o altri oggetti (magari anche più di una volta) o persino romperli o smontarli.
Il comando più usato in questi casi è ESAMina seguito dal nome dell'oggetto o del luogo (alcuni sinonimi: PERQuisisci, ISPEziona o ANALizza).
Tali istruzioni possono portare a tre risultati: nel caso vi sia un oggetto celato alla vista si avrà il messaggio "VEDI QUALCOSA!", e quindi bisognerà rivedere la scena con GUARda. Se non vi sono oggetti nascosti il programma stamperà "Niente di interessante...".
Infine il comando ESAMina può produrre una descrizione particolareggiata o meno dell'oggetto o del luogo in esame.

GLI OGGETTI TRASPORTATI

Innanzitutto precisiamo che per "oggetti trasportati" si intendono tutti quelli che accompagnano il protagonista o giocatore, quindi vi saranno eventualmente inclusi

anche altri personaggi e persino elementi non materiali (incantesimi, spiriti, etc.).
Per quanto riguarda gli oggetti che possono essere indossati (abiti, occhiali, gioielli, calzature, etc.) essi non vengono conteggiati nel "numero consentito di oggetti trasportabili" se vengono appunto indossati, ma saranno comunque elencati insieme agli altri, con accanto la dicitura "(indossato)".
Per sapere cosa portate con voi potete digitare INVEntario, LISTa o semplicemente L. Gli oggetti trasportati si possono POSAre, LASCiare così come è possibile PRENderli, RACCoglierli o persino RECUperarli.
Ovviamente gli abiti e simili si possono METTere o INDOssare e quindi TOGLiere. Se è il caso si può GETTare un oggetto o LANCiarlo verso qualcosa o qualcuno.

SALVATAGGIO O RIPRISTINO DI UNA SITUAZIONE DI GIOCO

Se state per compiere un gesto che potrebbe portare a conseguenze fatali le nostre Avventure vi mettono a disposizione due istruzioni davvero eccezionali: rispondendo R alla domanda "Disco, Registratore o Ram (D,T,R)?" che vi viene posta dopo aver digitato SAVE potete salvare ISTANTANEAMENTE IN MEMORIA (non sulla cassetta) la posizione o "situazione di gioco" in cui vi trovate, che potrà essere rispristinata in qualsiasi momento rispondendo alla stessa domanda nello stesso modo dopo aver digitato LOAD.
Queste istruzioni sono equivalenti a quelle, ormai famose, usate col registratore (rispondendo T alla domanda) e col disco (la risposta è D), che vengono però eseguite in genere solo nel momento in cui volete smettere di giocare e quindi spegnere il vostro commodore cancellando così tutti i dati presenti in memoria: in questo caso dovrete fornire al programma un nome da dare al file della situazione di gioco.

AIUTO

Questo comando dà a volte come risultato la visualizzazione di un messaggio di aiuto da perte del Computer.
Non aspettatevi grandi cose, perché abbiamo preferito riservare alle richieste di aiuto uno spazio a parte sulla rivista.
Quindi cercate di non prendervela se ricevete un messaggio ironico anziché un suggerimento, OK?

FINE DELLA PARTITA

Per concludere una partita (ricordatevi di effettuare il SAVE su cassetta della situai gioco) ci sono due modi: il primo è di digitare STOP o BASTa, che chiede un messaggio di conferma e poi resettare il Computer; il secondo è un modo meno educato di fermare il gioco ...ma ve lo lasciamo scoprire da soli...

ALTRE ISTRUZIONI

Potete sapere in ogni momento quante mosse avete fatto digitando il comando MOSSe.
Per sapere quanti punti avete totalizzato (N.B.: Solo se lo scopo del gioco è la raccolta di tesori o simili!) digitate PUNTi o SCORe (in inglese "punteggio"). Attenti, perché se il gioco non prevede accumula di punti avrete una "rispostina" un po' pungente.
Ci sembra di aver chiarito a sufficienza questo argomento, ma se avete dei dubbi o delle richieste potete sempre scriverci: ci farà piacere.

ISTRUZIONI PER MSX

Giocare un Adventure significa guidare il protagonista di una storia verso uno scopo ben preciso, usando delle istruzioni verbali del tipo 'PRENDI IL MARTELLO' o 'ROMPI IL VASO' formate essenzialmente da un verbo seguito da un sostantivo e dalla pressione del tasto RETURN.

Le istruzioni vanno impartite per esteso ed in Italiano, usando la seconda persona.

Per caricare ogni gioco usate il solito CLOAD + RETURN, e ricordatevi di leggervi la presentazione relativa sulla rivista, ignorando la parola d'ordine che trovate in fondo ad essa, dato che tale parola riguarda esclusivamente i possessori del Commodore 64. A caricamento ultimato digitare RUN.

Ricordatevi che la lettura della presentazione è ESSENZIALE per la risoluzione del gioco.

Passiamo ora ad elencare brevemente le istruzioni di gioco più usate nel corso di un'Avventura.

I verbi seguiti da un Asterisco (*) sono stati programmati nei tasti funzione del vostro MSX e possono essere visualizzati col comando KEY ON, o nascosti con KEY OFF.

Potete spostarvi nelle quattro direzioni cardinali NORD (*), SUD (*), EST (*), ed OVEST (*) e – qualora fosse indicato, etc.). Inoltre potete ordinare SALI (*) e SCENDI (*), o anche, se la situazione lo richiede, ATTRAVERSA qualcosa, ENTRA o ESCI.

La descrizione del luogo ove vi trovate e degli oggetti o personaggi presenti può scomparire a causa dello spostamento verso l'alto (SCROLL) del testo: per riaverla basterà digitare DESCRIVI (*).

Per quanto riguarda gli oggetti essi possono essere manipolati per mezzo dei verbi PRENDI (*), POSA (*) e INDOSSA o TOGLITI (questi ultimi due se si tratta di ornamenti o vestiti).

Per conoscere gli oggetti trasportati si usa LIST o INVENTARIO (*).

L'esame di oggetti, luoghi o personaggi attraverso ESAMINA può condurre in molti casi alla scoperta di altri oggetti o particolari nascosti: se ciò accade lo schermo verrà cancellato e la descrizione del luogo verrà aggiornata.

Infine ricordandovi che la soluzione di una Avventura può richiedere anche giorni o settimane, tenete presente che è possibile salvare su cassetta la situazione corrente di gioco col comando SAVE (*) e ripristinarla in qualsiasi momento col comando LOAD (*). In seguito a tali istruzioni vi verrà chiesto di posizionare il nastro e premere un tasto, dopodiché lo schermo si cancellerà per il tempo (pochissimo) occorrente al SAVE o al LOAD.

In caso di errore o dopo aver fermato il gioco con STOP (va digitato per esteso), si può ripartire con RUN.

Questo è il vocabolario essenziale di ogni Avventura che si rispetti, ma il Dizionario di Gioco contiene molti altri vocaboli, relativi alle situazioni che incontrerete, per cui date le vostre istruzioni normalmente, cercando di cambiare vocaboli nel caso il Computer non vi comprenda. Per ogni dubbio saremo felici di rispondere alle vostre lettere sulle pagine della rivista.

Recensioni

Carissimi amici, bentornati al nostro appuntamento sul pianeta più pazzo e fantastico che esista: Adventureland!
Il Bollettino Ufficiale ci informa che si sono aggiunte delle nuove "fantasie" alle già numerose adventure disponibili.
Quindi, non mi resta che presentarvele.

WISHBRINGER
Per Commodore 64

La vita è molto eccitante per un povero postino che lavora in una vecchia cittadina quale è Festeron. L'unico avvenimento dell'anno è la sostituzione dei semafori che avviene nella terza settimana di Dicembre.
Ma oggi, non si sa perché, sembra essere una giornata diversa dal solito. Appena arrivato al lavoro, il tuo boss ti chiede di recapitare una lettera al "The Old Magick Shop" che si trova sulla collina, all'estrema periferia della città.
Prima di uscire dall'ufficio postale, il Capo ti dà un ultimo consiglio: per il tuo bene devi consegnare la lettera entro le 5 altrimenti.... (che cosa?).
Queste parole ti lasciano un po' in dubbio: suonano come una minaccia di qualcosa di strano e misterioso.
Come se ciò non bastasse, incontri lungo la strada l'anziana e chiacchierona Signora Voss che ti dà un messaggio per il tuo Capo, mentre il suo terribile cane continua a ringhiare e, proprio quando meno te lo aspetti, ti addenta un polpaccio.
Dopo questo "incidente", riesci a raggiungere il negozio che è davvero fuori dal comune: sugli scaffali ci sono oggetti stranissimi ed erbe di ogni tipo, ma ciò che più ti colpisce è un senso di oppressione.
Non è un bel posto in cui soffermarsi a lungo: quindi, consegni subito la lettera ed esci. Ma, improvvisamente, ti senti strano: perdi il senso del tempo e dell'orientamento, e svieni.
Quando ti risvegli, l'unica cosa che ti ricordi è una frase che continua a passare nella tua mente: "trova il mio gatto".
Cosa vuol dire? Ti guardi intorno e.... tutto è cambiato!
Quella che era una piccola e noiosa cittadina si è ora trasformata nel Regno del Male.
Pattuglie notturne perlustrano le strade ed arrestano tutti coloro che sono sorpresi a compiere delle buone azioni e li sbattono in celle buie ed anguste, dalle quali è assai difficile uscire.
Ma questa è solo una delle mille rocambolesche vicissitudini che vivrai.
Una cosa è sicura: non avrai il tempo per annoiarti!

IMAGINATION
Per Commodore 64

È stato ritrovato, in un angolo buio e remoto di un negozio di computer, un vecchio disco polveroso contenente.... che cosa?
Non resta che caricarlo per scoprirlo (anche se con grave pericolo per il tuo povero drive!).
Incredibilmente, il computer riesce a leggere il dischetto ed appare subito un menù che propone 4 giochi, decisamente sconosciuti.
Provali e sarai coinvolto in avventure di ogni tipo.
In "Raid Over Margarate" ti troverai nella torretta di un carro armato che sta facendo delle speciali manovre militari sul vecchio campo di aviazione di Margarate.
Perché sono in corso queste manovre, che cosa sta per succedere?

Se scegli "2002", sarai trasportato nei secoli da una strana macchina del tempo costruita dal famosissimo Professor X.
"The Lord of Half Past Mine" è ambientato in uno scenario che assomiglia molto a quello di un poema epico assai conosciuto, mentre in "Panic Miner" ti troverai su un labirinto di piattaforme dove degli sprites vaganti sono un pericolo costante.
Nessuna delle imprese che dovrai affrontare è davvero impossibile ma tutte sono contrarie ad ogni logica. Questa è, infatti, l'apoteosi dell'Immaginazione!

SAVAGE ISLAND
(Parte I)
Per Commodore 64

Che ne diresti di svegliarti in una di quelle stupende e selvagge isole tropicali, dove le spiagge sono delle sconfinate distese di sabbia bianca e il mare è un immenso specchio d'acqua blu?
Anche se solo per gioco, ora potrai farlo.
Sei su un atollo magnifico, dove regna la natura selvaggia.
Dalla tua posizione iniziale, vicino ad una roccia, puoi raggiungere altre tre bellissime spiagge dove crogiolarti al sole o fare un bagno nelle acque limpidissime dell'oceano.
Ma, primo problema: attenzione agli squali! Non ti allontanare molto dalla riva, o rischi la pelle.
Dopo un bagno rigenerante perchè non raccogliere delle noci di cocco? Esse sono lì a portata di mano, sugli alberi che circondano la spiaggia.
Purtroppo, a queste latitudini si scatenano spesso dei terribili uragani e se impiegherai troppo tempo a raccogliere le noci di cocco, rischierai di essere spazzato via dal terribile Alexis che si sta avvicinando minacciosamente.
Anche in un Paradiso terrestre c'è sempre qualche pericolo!
Ma non tutti i mali vengono per nuocere: l'uragano abbatterà degli alberi che potrai poi spostare ed utilizzare.
Sull'isola c'è un vulcano in riposo il cui cratere è ora un lago.
Potrà esserti comodo per trasportare "via-acqua" dei carichi pesanti.
Il vulcano è però abitato da un feroce (e un po' pazzo) orso che dovrai evitare a tutti i costi (ma, cosa ci fa un orso su un'isola tropicale?!).
Comunque, il problema più grosso è sempre quello di sfuggire agli uragani che arrivano "random" e fanno strage di tutto, compreso il protagonista.

Parte II

Per proseguire nel gioco, avrai bisogno di una password che si trova alla fine della I parte. Ma c'è un piccolo enigma: le passwords sono due e solo una di esse ti permette di portare nella seconda parte dell'adventure un oggetto che ti sarà molto utile.
Qual è la password giusta?
Qui l'atmosfera paradisiaca della spiaggia tropicale è completamente cambiata.
Prima devi evitare un campo magnetico che ti potrebbe far finire nel vuoto, poi ti trovi a bordo di una navicella spaziale dove incontri un uomo di Neaderthal.
Dovrai usare l'oggetto che hai portato con te dalla prima parte dell'adventure per scoprire il mistero della roccia sull'isola e la ragione della scomparsa dei dinosauri dalla faccia della Terra.
Un po' complicata come trama, vero?! E ti assicuro che non è neanche un'adventure semplice da risolvere.
Se pensavi di limitarti a prendere il sole, ti sei sbagliato di grosso!
Buona fortuna!

Arrivederci al prossimo numero
Elena Semplici

SOLUZIONI DELLE AVVENTURE PUBBLICATE SU EXPLORER N. 7

Roy Norton - FUGA NEL TEMPO
(Parola d'Ordine: KRONOS)

EPOCA PIRATI : (ESAMINA ALBERO MAESTRO) - ARRAMPICATI - PRENDI IL MOSCHETTO
ANTICO EGITTO: PRENDI UNA TORCIA
PREISTORIA: : NORD - SPARA UN COLPO IN ARIA - GUARDA - RACCOGLI I FRUTTI - POSA IL FUCILE - SUD - SUD - ENTRA NELLA GROTTA - PRENDI LA PIETRA FOCAIA
MEDIOEVO: : ASPETTA - PRENDI OROLOGIO - PRENDI PIETRA FOCAIA - PRENDI FRUTTI - BRUCIA IL PAGLIERICCIO - TRATTIENI IL RESPIRO - SCAPPA - EST - SALI - OFFRIGLI I FRUTTI DORATI
EPOCA PIRATI: : CALATI DENTRO LA BOTOLA - PRENDI IL BRACIERE
ANTICA CINA: : SALI LE SCALE - OLTREPASSA IL CANCELLO - REGALA IL BRACIERE AL MAESTRO - ENTRA NEL TEMPIO - ESAMINA IL TEMPIO - GUARDA - PRENDI IL DORATO
ANTICO EGITTO: ATTRAVERSA IL CORRIDOIO - EST - OFFRI IL LOTO AI SACERDOTI - GUARDA - PRENDI LA STATUETTA - PRENDI LO SCARABEO - OVEST - OVEST - POSA LA PIETRA FOCAIA - PRENDI IL BLU
EPOCA PIRATI: : SCENDI - SCENDI NELLA STIVA - REGALA LA STATUETTA AI PIRATI - PRENDI IL ROSSO
FUTURO: : SUD - OVEST - NORD - OFFRIGLI LO SCARABEO - LUX AUREA (*)

(*)= Per raggiungere le varie epoche occorre digitare LUX AUREA avendo con sé l'orologio, ma ricordate che l'incantesimo funziona secondo un meccanismo CASUALE, per cui vi capiterà di dover ripetere le due parole diverse volte prima di raggiungere l'epoca che vi interessa.

Kenneth Johnson - WILD WEST

WANTED - ESAMINA LA SELLA - PRENDI LA PISTOLA - SUD - NORD - ESAMINA LA CONCA - SPARA AL TESCHIO - PRENDI AMULETO - SUD - OVEST - ENTRA NELLA DILIGENZA - ESAMINA I SEDILI - PRENDI LA BOTTIGLIA - ESCI - NORD - SPARA AL PUMA - NORD - NORD - NORD - EST - SALI - OFFRI AMULETO - SI CHIAMA PABLO CORTEZ - PRENDI IL SACCHETTO - SCENDI DALLA COLLINA - OVEST - SUD - (ESAMINA IL CANYON) - SCALA LA PARETE DI ROCCIA - DAI IL WHISKY AL MINATORE - PRENDI LA PEPITA - RIDISCENDI NEL CANYON - SUD - SUD - OVEST - DAI LA PEPITA AL TRAGHETTATORE - OVEST - NORD - SALI SULLA COLLINA - METTI IL VELENO NELLA BORRACCIA - RIDISCENDI - RISALI SULLA COLLINA - EST.

Morgan Tyler - ECLYPSE

ASTEROIDE - USA IL TELECOMANDO - ESCI - NORD - NORD - SALI - SUD - SUD - SUD - ESAMINA IL COMPARTIMENTO STAGNO - DIGITA NDN - PRENDI LA TUTA - INDOSSA LA TUTA - PRENDI IL CASCO - METTI IL CASCO - NORD - NORD - OVEST - ESAMINA LA CABINA - PRENDI IL FUCILE - SUD - ESAMINA IL MOTORE - CARICA IL FUCILE - PRENDI IL TUBO - NORD - NORD - NORD - SCENDI - SCENDI - OVEST - ESAMINA LE BUCHE - ENTRA NELLA BUCA - OVEST - UCCIDI GLI ALIENI - ESAMINA IL TUNNEL - MANGIA I FUNGHI - EST - PRENDI I CRISTALLI - SALTA - SALI - SALI - SUD - SUD - EST - NORD - SCENDI - SUD - SUD - POSA IL TELECOMANDO - PRENDI LA CAPSULA - NORD - NORD - SALI - SUD - OVEST - SUD - OVEST - ENTRA NEL LAGO - SUD - SPARA - EST - ENTRA.

Amos Newton
INCUBO

Sotto la luce bianca del tubo al neon Amos poteva distinguere chiaramente lo spesso strato di polvere che ricopriva tutto ciò che si trovava all'interno del laboratorio: ne era immune soltanto il piccolo tavolo che, al centro del locale, ospitava sulla sua superficie la magica sfera di metallo che il Professor Baumbeker aveva battezzato col nome di "Explorer".

Amos era seduto a quel tavolo, di fronte a quell'oggetto misterioso, e stava rammentando le esperienze che esso gli aveva consentito di vivere.

Ma ricordava anche la mattina in cui, entrando, scoprì la scomparsa del Professore: anche in quella vicenda la sfera aveva un ruolo fondamentale, perché lo scienziato era scomparso dopo averne toccato con la mano sinistra la superficie metallica.

Dove poteva trovarsi, ora, il vecchio professore?

In quale misteriosa dimensione lo aveva catapultato l'Explorer?

Era ancora vivo, oppure qualche sconosciuto e terribile nemico aveva messo fine alla sua vita?

Tutte queste domande assillavano il giovane Amos dalla mattina in cui scoprì il potere dell'"Explorer", e l'aver sperimentato quella forza misteriosa lo aveva confuso ancora di più. Grazie al magico potere psico-cintico della sfera Amos aveva affrontato delle situazioni incredibili e pericolose, riuscendo a controllare col proprio pensiero il cervello di altri esseri, e portandoli così fuori da situazioni che altrimenti sarebbero risultate fatali per loro.

Lo scopo per cui la sfera era stata costruita da chissà quale civiltà terrestre o extraterrestre era quindi uno scopo positivo: dare al suo possessore l'opportunità di soccorrere altri esseri in pericolo controllando temporaneamente le loro funzioni cerebrali.

Ma quel potere era accessibile toccando la sfera con la mano destra, mentre Amos ignorava completamente ciò che poteva accadere facendo la stessa cosa con la mano sinistra.

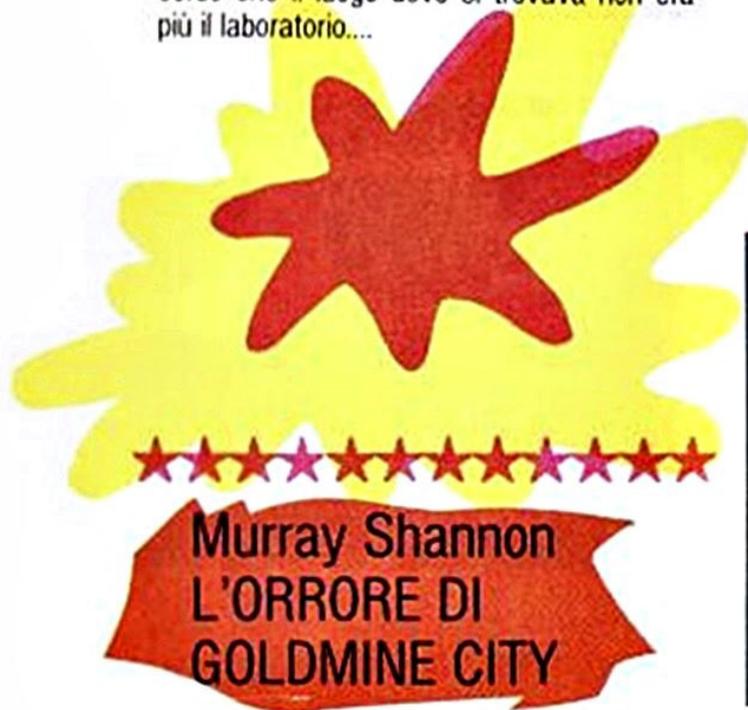
Tutto ciò che sapeva era che la sfera lo avrebbe proiettato non solo col pensiero, bensì con tutto il corpo, in una nuova dimensione: lo testimoniava la scomparsa del Professor Baumbeker. Ma del resto l'unica speranza che aveva di ritrovare il vecchio luminare era quella di sperimentare quel nuovo fenomeno a sue spese: si alzò e, attraversato il laboratorio fino a raggiungere la porta, andò a spegnere la luce.

Nel locale, improvvisamente piombato nel buio, l'unico oggetto visibile era l'"Explorer", sulla cui superficie lucida guizzavano ancora deboli lampi di luce argentea: Amos vi si avvicinò e, sedutosi di nuovo davanti ad essa, si concentrò sull'immagine del Professor Baumbeker, facendo scorrere nella sua mente gli interrogativi sulla sorte dello scienziato, quasi come a voler trasmettere alla sfera il suo desiderio di raggiungere il Professore, in qualunque posto egli fosse.

Quando pensò che fosse arrivato il momento, toccò delicatamente la superficie della sfera col palmo della mano sinistra, e nello stesso istante fu investito da un lampo di energia di incredibile potenza. Ebbe la sensazione che gli atomi del suo corpo si allontanassero l'uno dall'altro per un istante, precipitando poi l'istante successivo verso un unico centro: era quella la sensazione che si provava smaterializzandosi?

Fatto stava che, sebbene fosse ancora immerso nell'oscurità più totale, Amos si accorse che il luogo dove si trovava non era più il laboratorio...

Genere: Fantastico
Grado di Sfida: Medio
Parola d'Ordine per Iniziare il Gioco: ATOMO

Murray Shannon L'ORRORE DI GOLDMINE CITY

Da quando aveva salvato la Terra dalla minaccia di una razza aliena, Murray Shannon viveva nell'incubo di una seconda invasione, ed aveva organizzato per questo motivo una speciale Società di Ricerca contro le Minacce Aliene: la SO.R.M.AL.
Attraverso la collaborazione di gruppi di Ufologi e di Parapsicologi sparsi per tutto il mondo veniva tempestivamente informato su qualsiasi fenomeno inspiegabile che poteva verificarsi, sotto l'aspetto di una minaccia, in un qualsiasi punto della Terra.
Murray era soddisfattissimo dell'efficienza che la SORMAL aveva già dimostrato in varie occasioni, anche se si era trattato sempre di fenomeni di piccola entità, risolti poi brillantemente anche senza il suo diretto intervento.
Ma c'era qualcosa che gli rodeva dentro, uno strano presentimento che non lo aveva più abbandonato dall'epoca del suo scontro con la razza aliena che aveva invaso la Terra: egli sentiva che quegli esseri non erano stati sconfitti del tutto, e voleva a tutti i costi liberarsi di quello strano presentimento, per cui si recò da uno dei più bravi Sensitivi tra quelli che lavoravano per la SORMAL.
Il sensitivo si chiamava Johan Sommerville, ed era stato l'unico a presagire la presenza di una minaccia aliena prima che Murray venisse avvertito da suo fratello: fu infatti la lettura di un piccolo servizio su una rivista di Parapsicologia, che citò la "premonizione" di Johan dopo l'accaduto, a far nascere l'idea della SORMAL nella mente di Murray.
Quando Murray giunse a casa di Sommerville era ormai sera, e così restò a cena da lui, con la promessa di esporre le sue inquietudini solo al momento del caffè. Dopo cena Johan lo stupì ancora una volta esponendo l'ipotesi di ciò che lo turbava, e naturalmente indovinò per filo e per segno il problema che Murray era venuto ad esporgli.
Chiacchierarono a lungo, e Murray venne a sapere che in uno sperduto villaggio di montagna, conosciuto come "GoldMine City" grazie alla fama che si conquistarono le sue montagne all'epoca della "caccia all'oro", si verificavano da tempo degli strani fenomeni che avevano spinto le poche famiglie che vi risiedevano ad abbandonare in fretta le loro abitazioni.
Il fatto che la SORMAL non si era interessata direttamente al caso di "GoldMine City" era spiegabile: il fenomeno principale che aveva indotto quella gente a fuggire dal villaggio era stato un susseguirsi di scosse telluriche di notevole intensità.
Ma c'era, in mezzo a tutto ciò, un elemento abbastanza insolito che aveva attirato l'attenzione di Johan: la serie di scosse sismiche era stata preceduta, a detta degli abi-

tanti di "GoldMine City", da alcuni fenomeni misteriosi quali l'apparizione di strane luci sulle pendici delle montagne e il ripetersi di misteriosi suoni durante le notti che precedevano i terremoti: naturalmente il Governo considerava tali elementi solo un frutto della fervida immaginazione degli abitanti del piccolo villaggio, ma Johan aveva da un po' di tempo "avvertito" una minacciosa "presenza" nella vecchia miniera poco distante dal villaggio: avrebbe avvertito Murray, se egli non lo avesse preceduto con quella visita a sorpresa.
Ora Murray aveva in mano tutti gli elementi che cercava: si congedò dal suo amico sensitivo e partì immediatamente per "Goldmine City", pronto ad affrontare il suo nuovo "nemico".

Dick Ironside UNDERGROUND KILLERS

Atlantic City era un esempio di ordine e rispetto delle leggi per tutto lo Stato, e le forze di Polizia del luogo erano quasi sempre inattive, tanto che gli agenti non chiedevano neanche le ferie nei periodi festivi.
Ma la tranquillità cessò improvvisamente in una calda mattinata di Agosto, quando il Direttore della Western Union Bank trovò le casseforti e le cassette di sicurezza completamente ripulite: la notizia esplose come una bomba, facendo restare allibiti i cittadini e non meno le Autorità del luogo.
La Polizia accorse sul luogo del furto immediatamente, ma non trovò niente di interessante: l'unico elemento chiaro era una apertura che conduceva fino alla vecchia rete fognaria della città, e che tradiva il modo in cui era stato portato a termine il "colpo".
A nulla servirono le ricerche nella rete fognaria, se non a dare lavoro alle lavanderie

della Polizia e a far perdere l'appetito agli agenti: nelle gallerie sotterranee non vi era traccia di scavi o passaggi recenti.
Naturalmente le gioiellerie e le altre banche della città si affrettarono a raddoppiare la sorveglianza notturna e cominciarono a darsi da fare per installare nuovi sistemi d'allarme capaci di proteggerli contro un tale "modus operandi" della malavita. Ma non si premunirono abbastanza in fretta: nel giro di una settimana la "banda dei ratti", come adesso veniva chiamata la sconosciuta banda di ladri, si impadronì di tutto ciò che poteva esservi di prezioso nella città, comprese numerose opere d'arte.
Fino a quel punto il caso poteva interessare solo il Dipartimento di Polizia e, naturalmente, i giornalisti, questi ultimi abbastanza compiaciuti dell'improvvisa valanga di notizie e della conseguente "tiratura" delle testate per cui lavoravano.
Ma quando il fenomeno si estese ad altre città vicine, con una progressione impressionante, le Autorità compresero che la misteriosa banda aveva dichiarato una vera e propria guerra alla Polizia: fu a quel punto che Theodore McAllister, Governatore Capo, decise di affidare il caso all'Agente Speciale Dick Ironside.

Dick si sentì quasi offeso per l'incarico: scoprire e sconfiggere una banda di ladruncoli, abili certamente, ma solo dei ladri. Lui aveva affrontato missioni ben più importanti e rischiose, tali da fargli meritare degli altissimi riconoscimenti, ma dopotutto era al servizio del Governo, e in fondo in fondo non gli dispiaceva tanto "sgranchirsi" un po' in attesa di compiti più importanti.
Fu così che al verificarsi del primo furto in una piccola città non molto lontana dal luogo dell'ultimo colpo, Dick Ironside si avventurò nella rete fognaria del luogo, alla ricerca della ormai famosa "Banda dei Ratti".
Ma quello che avrebbe trovato non era certo una semplice gang di ladruncoli organizzati: l'Agente Scelto Dick Ironside stava per scoprire ed affrontare il più pericoloso caso di "crimine organizzato" della storia del suo Paese, e avrebbe dovuto combattere contro una banda di criminali le cui risorse sfioravano i limiti dell'immaginazione, dotati di armi ed apparecchiature così avanzate da costituire una minaccia per l'intera Nazione.
La situazione si prospettava quindi tutt'altro che rosea, per il nostro eroe, ma non era questo, in fondo, che lui desiderava?

Vota l'avventura preferita!!!

Explorer vi dà la possibilità di votare l'avventura che preferite, o l'eroe con il quale avete sconfitto alieni, draghi e risolto ingarbugliati gialli, pubblicati sulla rivista.
Come dovete fare? Basta telefonare, nelle ore d'ufficio, in redazione, al seguente numero: 02/6453775. Una gentilissima signorina prenderà nota delle vostre preferenze.

TITOLO	GIOCABILITÀ	GRAFICA (CBM)	ORIGINALITÀ	TOT.
1. I MISTERI DI VILLA PARSON	• • • •	• • •	• • • • •	12
2. MISSIONE A BANGKOK	• • •	• • •	• • • •	10
3. L'ISOLA DELLA PAURA	• •	• • •	• •	7

HIT PARADE

Cognome ....

Nome ....

Indirizzo ....

Voto per ....

Spedire a: EXPLORER - c/o Edizioni Hobby - Via Della Spiga, 20 - 20121 MILANO

TrucChi

Carissimi e diabolici appassionati di adventures, eccoci di nuovo insieme per scoprire tutti i segreti di una delle più belle, ma difficili, adventure del momento: THE BOGGIT.
Siete in difficoltà nella Valle delle Tenebre? Siete bloccati sulle Montagne Wiffy o intrappolati nella Prigione del Fantasma?
Niente paura: leggete queste istruzioni e riuscirete a trovare la soluzione ai vostri guai!

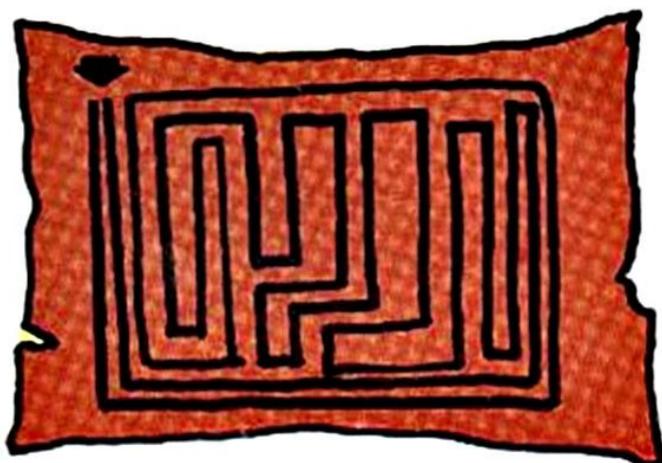
PARTE I

1) **Il Tunnel** = per uscirne dovrete conoscere la combinazione che consente di aprire la porta. Troverete un indizio sul diario nascosto nella casa. In esso è segnata la data 29/2/'85: ma il 1985 non è un anno bisestile! Quindi "29285" è il numero della combinazione segreta. Mentre sarete nel tunnel, arriverà Grandalf che vi offrirà una scatola di cioccolatini. Non fatevi prendere dalla gola: sono esplosivi!
Gettate subito la scatola prima di saltare in aria.
2) **Fuori del tunnel** = rispondete "O" quando vi viene chiesto il valori di 1/14 del Tesoro di Thorny.
Ascoltate cosa replicherà il teologo.
3) Prima di proseguire, vi troverete nella **Toilette Verde**: andate a Nord per tornare alla locazione nº 1. Qui parlate con Thorny e con Grandalf e dite loro di seguirvi. Poi, dal punto nº 2, dirigetevi ad Est.
4) **La Valle delle Tenebre** = andate a Nord.
5) **La Foresta delle Tenebre** = dite la parola magica "Lux" e riuscirete a tenere sotto controllo gli gnomi mentre entrate nel calderone e prendete la chiave. Andate ancora a Nord.
6) **Il Sentiero dello Gnomo** = con la chiave aprite la pietra e proseguite il percorso, sempre verso Nord.
7) **La Casa dello Gnomo** = qui troverete una corda che in seguito vi sarà utilissima. Prendetela, ritornate al punto 5 e dirigetevi a Est.
8) **La sponda di Wilberland** = raggiunto questo punto, continuate verso Est: arriverete così alla........
9) **Valle Segreta di Rivendull** = dirigetevi a Nord ed entrerete nella........
10) **Casa di Smelrond** = potrete parlare con Smelly che vi offrirà, anche un pranzo. Finito di mangiare, tornate al punto 9 per poi andare ad Est.
11) **L'accesso Ovest alle Montagne Wiffy** = vi troverete in un labirinto in cui dovrete cercare tre cose: una carta di credito, una sigaretta e un tesserino di riconoscimento.
Seguite le seguenti rotte: S, S per la carta di credito; N per le sigarette; N, E, S per il tesserino.
Trovati i tre oggeti andate a N e poi a Ovest: raggiungerete così la Casa di Beorn. Entrateci.
12) **La credenza di Beorn** = prendete i sandwich con la marmellata, ma non

mangiateli! Ora avete tutto quello che vi serviva per completare la I parte dell'adventure.
Andate ad Ovest, e poi a Nord e raggiungerete la Cava.

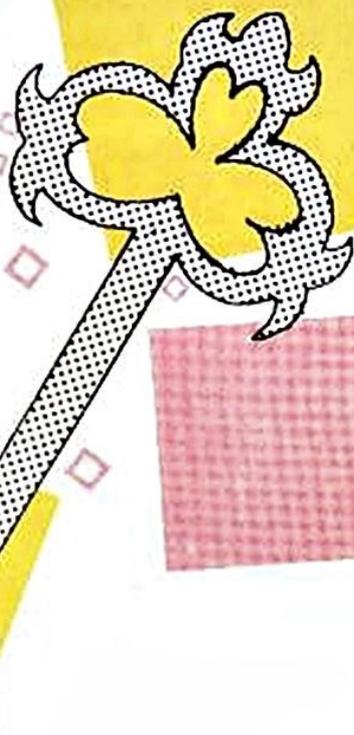
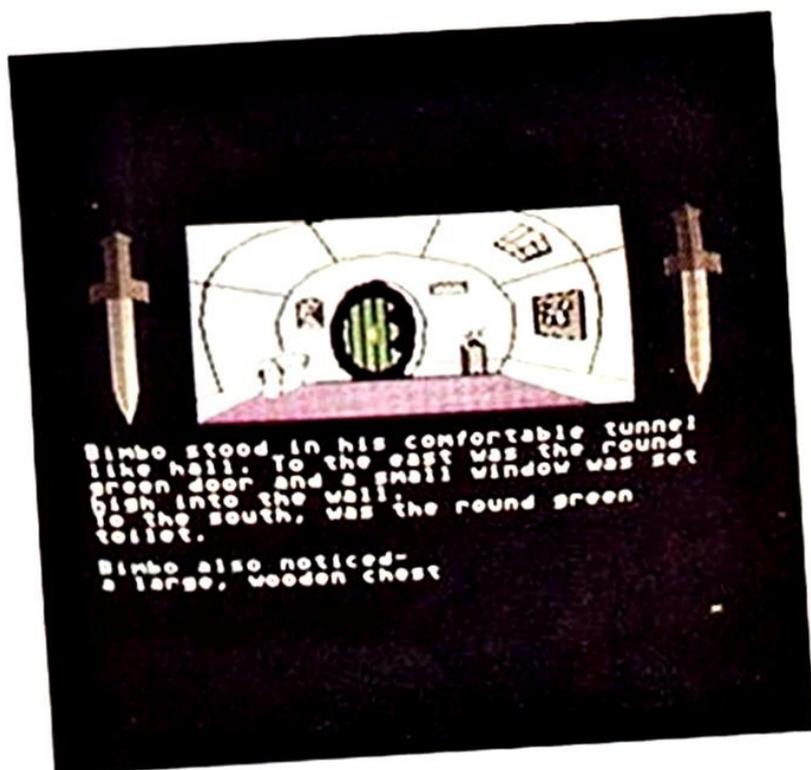
13) **La Cava** = da qui potrete passare alla II parte ma, prima di farlo, vi ocnsiglio di salvare la prima parte!

PARTE II

1) **La Prigione del Fantasma** = scavate nel terreno sabbioso per cercare la botola segreta. Dovrete forzarla per aprirla. Troverete una torcia ed il Tesoro del Fantasma: prendeteli entrambi. Togliete le pile dalla torcia e un fantasma scapperà via. Inserite le pile nella spada ed essa inizierà a bruciare.
   Ora, dovrete gettare la corda e calarvi nella botola: così arriverete al........
2) **Passaggio Winding** = recuperate la corda perché vi potrà essere utile per fuggire se sarete scoperti. Andate a Sud-Ovest.
3) **La grande Caverna del Fantasma** = prendete l'uovo e tornate al punto 2. Per raggiungere l'uscita andate ad Est, poi ad Ovest ed infine verso l'alto.

4) **I passaggi** = vi troverete di fronte ad un vero e proprio labirinto. Prima di passare alla III parte del gioco, vi resta da trovare l'Anello d'Oro.
   Dal punto 2 andate in ordine: a Sud-Est, a Nord, a Sud-Est, a Est, a Sud-Est ed infine ad Est. Raggiungerete così l'Anello. Se sarete catturato, dovrete tornare al punto 1. Non vi scoraggiate: usate ancora la corda per tornare ai Passaggi, ricordandovi sempre di recuperarla dopo l'uso. Se Goldbum vi chiederà di risolvere il suo indovinello prima che abbiate l'uovo e l'anello, digitate "AFRICAN or EUROPEAN".
   Se vi farà un secondo indovinello, digitate "Delta 4". Ciò vi riporterà al mondo reale della camera da letto di Fergus, dove incontrerete Colin e Judith. Se volete tornare al punto 4, vi basterà scrivere "THE BOGGIT".
5) **Goblin's Gate e oltre** = andate verso il basso e vi troverete in cima ad un albero. Arriverà un'aquila che vi lascerà nel suo nido: qui resterete per un po', fino a che l'aquila tornerà nella parte 3 dell'adventure.

PARTE III

1) Le Foreste buie = dirigetevi ad Est ed arriverete alla........
2) Riva Ovest del Fiume = salite sulla barca.
3) Sulla barca = quando il marinaio vi chiederà qualcosa, mostrate la carta di credito. Scendete dalla barca, tornate al punto 2, dirigetevi ad Ovest per arrivare al punto 1, quindi andate a Sud.
4) Gli Alberi Tetri = proseguite verso Est.
5) Il Crocevia = qui Beholder cercherà di uccidervi. Attaccatelo e, poi, andate ad Est.
6) Alla base delle Cascate = un folletto cercherà di catturarvi. Se ci riuscirà, vi troverete nelle Prigioni, al punto 12. Seguite la strada per tornare indietro. Altrimenti, andate a Sud.
7) Lungo il fiume = proseguite sempre verso Sud.
8) L'autostrada = ancora a Sud.
9) Fuori dal "DOL COOLER" = ancora a Sud.
10) Nel rifugio = c'è una fessura nel muro; inseritevi il tesserino di riconoscimento e raggiungerete........

11) La cella di Drain = qui troverete Drain vestito da carcerato. Liberatelo ed egli vi darà una chiave.
Usate il tesserino per tornare al punto 10 e poi proseguite verso Nord. Passate i punti 9, 8 e 7 e fermatevi al 6: qui sarete catturati dal folletto che vi porterà alla locazione 12.
12) La Prigione di Elvenking = continuate a digitare "WAIT" finché non si aprirà la porta. Indossate l'Anello ed andate a Sud-Ovest.
13) La Cantina di Elvenking = se non avete l'Anello, il cantiniere vi caccerà fuori. Se invece lo indosserete vi sarà permesso di restare. Il cantiniere aprirà una botte in cui dovrete entrare.
14) Nella botte = bevete il vino e continuate a digitare "WAIT" fino a che la botte non si romperà e voi potrete uscirne.
15) Il lago = se siete stati catturati prima di avere la chiave da Drain, tornate al punto 6; altrimenti, dirigetevi ad Est.
16) Flake Town = qui incontrerete Lard: salutatelo digitando "TALK TO LARD" e "SAY HELLO".
Per avere le armi uccidete il drago, poi gettate via la chiave e quello che avete comprato al punto 3 con la carta di credito.
Raccogliete l'arco e le frecce ed incamminatevi verso Ovest per tornare alla locazione 15. Quindi, proseguite a Nord.

17) **Le acque spumeggianti** = salite al........

18) **Deserto** = andate a Nord.

19) **La Valletta** = la strada è sbarrata da un drago: non preoccupatevi, vi lascerà passare. Proseguite in direzione Ovest.

20) **Ravenhill** = leggete il messaggio che vi porterà un uccellino: vi chiede di fare una donazione. Lasciate del denaro prima di tornare alla locazione precedente. Da qui avviatevi a Nord.

21) **Il cancello** = proseguite verso Nord.

22) **Lower Halls** = siete nella casa del Drago e questa volta dovrete affrontarlo! Colpitelo alla coda, prendete il Tesoro e la Pietra di Barken. Seguite, quindi, questa rotta: andate sempre a Sud e ripassate per i punti 21, 20, 18; poi scendete al punto 17 e continuate verso Sud (punti 15 e 6). Infine dirigetevi ad Ovest per arrivare alla locazione 5. Qui troverete uno Space Cruiser, classe 37. Lancerete la Pietra di Barken e procedete verso Ovest fino al punto 4, a Nord fino al punto 1 ed a Ovest fino a tornare nella I parte dell'adventure.

Ora, caricando la parte 3 (che avete appena salvato!) sulla parte 1 vi troverete all'entrata della foresta. Muovetevi verso Ovest fino a che incontrerete i Putty Trolls; girate per raggiungere il Tunnel: saltate nel cesto e........ il tesoro sarà finalmente vostro!

Arrivederci al prossimo numero!

avete FAntaSIIaaa?

Eccovi un milione

A chi ha idee, a chi è capace di programmare, a chi ha fantasia e spirito d'iniziativa, EXPLORER offre una possibilità d'oro!!! COLLABORARE ALLA RIVISTA GUADAGNANDO ANCHE FINO A UN MILIONE!!!
Inoltre, avrete la possibilità di partecipare alla realizzazione della rivista, trasformandovi da lettore a... redattore!!!
Parliamo prima delle adventures, vero pilastro di queste pagine.
EXPLORER vi invita a spedire in redazione trame su cui poter costruire avventure e, se siete veramente bravi, avventure già realizzate, pronte da pubblicare.
Per quanto riguarda gli articoli, naturalmente, dovranno riguardare il fantasmagorico mondo delle avventure: pareri, critiche, simpatie, polemiche.
Naturalmente, tutto il materiale dovrà essere INEDITO, ossia essere frutto della vostra mente e non scopiazzato.
Gli articoli, le trame o le avventure che arriveranno in redazione, anche se non pubblicati, NON VERRANNO RESTITUITI.
Un'équipe di tecnici valuterà il vostro lavoro e, se sarà idoneo ad essere pubblicato, potrà essere ricopensato anche fino a UN MILIONE!!!
Ecco l'indirizzo dove inviare i vostri plichi: EXPLORER - c/o Edizioni Hobby - Via Della Spiga 20 - 20121 MILANO.
Per ulteriori informazioni potrete telefonare nelle ore d'ufficio al seguente numero: 02/6453775.
Si intende che il giudizio dei tecnici sarà inappellabile ed indiscutibile.
BUON LAVORO!!!

Carta & pennA

Cari amici della Redazione,
siamo due giovani MSXisti disperati che da mesi setacciano, invano, tutti i negozi della città alla ricerca di Avventure "inglesi" per i nostri adorati Computer, senza tuttavia alcun risultato: i gestori dei Computer Shop sembrano non aver mai parlato di tali programmi, o almeno tutto ciò che conoscono è qualche gioco di Avventura per Commodore o Sinclair...
Ma si può essere più "sfigati"?
Se non fosse stato per Explorer, noi Avventurieri dell'MSX ora saremmo già morti per "disidratazione da mancanza di Avventure" o qualcosa di simile, per cui potete dare per scontati i complimenti alla rivista.
Ma adesso che siamo diventati così bravi nel risolvere questo tipo di giochi, e dato che abbiamo sentito dire DA VOI che giocare con gli Adventures anglosassoni è un ottimo esercizio nell'apprendimento di tale lingua, vorremmo sapere come diavolo si fa a procurarsi queste benedette Avventure "originali": almeno voi dovreste sapercelo dire, perbacco!
Per favore, non deludeteci! (altrimenti non compreremo più Explorer!)

Davide e Paolo - TORINO

Cari amici dell'MSX, dobbiamo dire che qui in Redazione sono giunte numerose lettere di questo tipo: vi si è improvvisamente risvegliato l'appetito "eroico"?!?
Naturalmente cediamo alle vostre minacce (alcuni parlavano di bombardare la Redazione nelle ore d'ufficio!) e vi elenchiamo qualche titolo di nostra conoscenza e l'indirizzo della Software House che lo ha prodotto.
Vi ricordiamo ancora una volta (smemorati!) che il Software originale si può acquistare DIRETTAMENTE dalle Case di Software oppure iscrivendovi al famoso Adventurers Club Ltd (quest'ultimo spedisce sempre egli aggiornamenti sul Software disponibile per TUTTI i tipi di Computer!): in tutti i casi ci si può servire di un Vaglia Internazionale equivalente al costo del Software desiderato, aggiungendo una o due sterline per le spese postali: meglio abbondare!
Ecco alcuni titoli ed indirizzi (ricordandovi che è stata istituita una Hot-Line qui in Redazione (vedi Editoriale!) di cui potete servirvi anche per informazioni di questo genere):
1) Tutti i titoli della Level 9, e cioè COLOSSAL ADVENTURE, ADVENTURE QUEST, DUNGEON ADVENTURE, LORDS OF TIME, SNOWBALL, RETURN TO EDEN, ESMERALD ISLE, RED MOON, THE WORM IN PARADISE e THE PRICE OF MAGIK: ci sembra che la Level 9 si sia fermata qui con le conversioni per MSX, a parte le due raccolte che comprendono versioni nuove e potenziate di alcune Avventure sopra menzionate (vi invitiamo a telefonare alla Hot-Line per maggiori informazioni).
L'indirizzo della Level 9 è il seguente: LEVEL 9 COMPUTING, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon, BS24 9UR.
2) Le Avventure "new stile" della Infogrames, e cioè MANDRAGORE, THE VERA CRUZ AFFAIR e THE SIDNEY AFFAIR, da richiedere a: INFROGRAMES, Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex, EN1 2RQ (Tel. 00-44-1-3640123).
3) L'ormai famoso THE HOBBIT della MELBORNE HOUSE, 60 High Street, Hampton Wick, Kingston-upon-Thames, Surrey, KT1 4DB (Tel. 00-44-1-9433911).
4) L'Avventura della Mastertronic KNIGHTTYME: l'indirizzo è MASTERTRONICS, 8-10 Paul Street, London EC2A 4JH (Tel. 00-44-1-3776880).
5) Infine la vecchia, cara Avventura CASTLE BLACKSTAR della CDS House, Becket Road, Doncaster, DN2 4AD (Tel. 00-44-302-21134).
Crediamo di essere stati abbastanza esaurienti: in ogni caso ricordatevi che la nostra "Hot-Line" è aperta il Lunedì, il Mercoledì e il Venerdì dalle ore 18:30 alle 19:30, e il numero è 02-6453775.

Con l'anno nuovo Explorer vi dà la possibilità di diventare

Dai prossimi numeri, infatti, riserverà alcune pagine agli articoli dei lettori. Non dovrete fare altro che inviarci un vostro articolo inerente al mondo delle avventure (il vostro parere o le vostre critiche su tutte le Adventures esistenti sul mercato, le vostre simpatie per i personaggi, e così via).

Ogni mese pubblicheremo gli articoli migliori, "firmati" con i nomi dei "neo-giornalisti".

Mi raccomando, non scrivete dei romanzi!!! Ricordatevi che Explorer è una rivista e non un'enciclopedia. La redazione, comunque, avrà la facoltà di "tagliare" gli articoli troppo "lunghi".

Gli articoli non pubblicati non verranno resistuiti. Resta inteso che nessun articolo verrà retribuito.